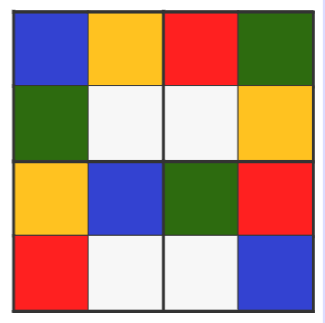
**Szín sudoku**



**Játék célja**

Mindegyik színből egy darab legyen az adott sorban, oszlopban és négyzeten belül.

**Objektumok**

* színkockák
* üres hely fehér színnel vagy valamilyen mintával jelölve
* 3\*3 tábla (3 szín: piros, zöld, sárga)
* 4\*4 tábla (4 szín: piros, sárga, kék, zöld)

**Játék menete**

Kezdőlap

* nagy játék gomb, utána (a nehézséget akár a kezdőlapon is ki lehet választani)
* méret kiválasztása (3\*3 / 4\*4), képpel jelezve
* nehézség kiválasztása (könnyű/nehéz), ikonnal jelezve
  + 3\*3 könnyű: 1db hiányzik
  + 3\*3 nehéz: 3 db hiányzik
  + 4\*4 könnyű: 3 db hiányzik
  + 4\*4 nehéz: 5 db hiányzik

Játéklap

Elrendezés/layout

* az oldal alja üres, ott jelenik majd meg a választási sáv
* oldal ¾ -e játéktér
* a sarokban kis ajtó ikon, amivel ki lehet lépni
  + (megkérdezi, hogy biztos ki akar-e lépni? ikonnal kellene valahogy megjeleníteni…)
  + ezután visszamegy a kezdőlapra

Akció

* az üres helyre kattintva/bökve alul feljön egy sáv, amiből szintén kattintással/bökéssel lehet választani színt (kerete színes lesz például)
  + 3\*3 pálya esetén 3 közül, 4\*4 pálya esetén 4 közül
  + csak a szabályok szerinti értelmes lépést fogadja el a játék
    - **3\*3** esetén **sorok és oszlopok** figyelése
    - **4\*4** esetén: **sor, oszlop, négyzet** (négyzet kerete látszódjon)
    - ha az aktuális helyzet szerint értelmetlenül választ a user, az adott szín nem jelenik meg az üres helyen
      * hanggal / animációval lehet jelezni a rossz döntést pl. helyben forog
      * az aktuális helyzet szerint helyes döntésnél (ami nem biztos, hogy a végeredmény szerint is helyes), berepül a választott szín a kijelölt helyre
* a darabokat vissza is lehet szedni
  + ilyenkor a keretes színes (kiválasztott) négyzetre kattintva üressé válik a mező

Győzelem

* ha minden szín a helyére került
* megjelenik egy vidám kép/animáció
* majd felajánl a játék egy új pályát (pl. elsötétül a kép és ikon formájában megjelenik egy másik játék, utána méret + nehézség választás)
* ha adott időn belül nem bök az új pályára a user (15 s), a kezdőlap töltődik be

**Pontozás:**

Kötelező (enélkül nincs jegy):

* Megjelenik a játéklap
* Megjelenik egy pálya (3x3 vagy 4x4), 3db hiányzik
* Üres mező kiválasztása
* Szín hozzáadása

További szempontok:

* Kezdőlap: van kezdőlap (főoldal) (1 pont)
* Kezdőlap: méret kiválasztása(1 pont)
* Kezdőlap: könnyű/nehéz választása (1 pont)
* Kezdőlap: Start gombra kattintva megjelenik a pálya (1 pont)
* Pálya: Szabályok szerinti vizsgálat (aktuális helyesség) (1 pont)
* Pálya: Végső helyesség vizsgálata (1 pont)
* Pálya: szín visszaszedése (csak ami korábban üres volt) (1 pont)
* Pálya: animációk használata (1 pont)
* Pálya: siker esetén vidám kép/animáció (1 pont)
* Pálya: siker esetén új pálya indítható (1 pont)
* Pálya: ajtó ikon: vissza a kezdőlapra (1 pont)

Egyéb:

* 1 hét késés (-2 pont)
* 2 hét késés (-5 pont)
* 2 hétnél több késés (nincs elfogadva a beadandó, nincs jegy)

**Értékelés:**

* 0-4: -0,5
* 5-8: 0
* 9-11: 0,5